

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *DRIBBLE* MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DI SMA NEGERI 1 SUNGAI RAYA

Ruli Setiawan, Mimi Haetami, Andika Triansyah.

Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP UNTAN

e-mail: Setiawanruli82@Gmail.com

Abstract

The problem discussed in this study is is there any influence of the application of the problem based learning model to the learning outcomes of futsal dribble on students in Sungai Raya 1 High School. The purpose of this study was to determine the effect of the application of the problem based learning model of learning outcomes for futsal dribble learning in students at SMA Negeri 1 Sungai Raya. The study was conducted by classroom action research (PTK). The subjects in this study were students of class XI MIA V SMA Negeri 1 Sungai Raya, with a total of 31 students . This research technique uses tests and measurements, which is a test with a measurement instrument lattice measurement of futsal dribble learning outcomes for students in SMA Negeri 1 Sungai Raya. Data analysis uses descriptive percentages. The results of this study indicate there is an increase in futsal dribble learning outcomes in students at SMA Negeri 1 Sungai Raya on XI MIA V students at SMA Negeri 1 Sungai Raya. This is evidenced by an increase in the skills of futsal dribble learning outcomes which is quite good, namely in the first cycle with an average value of 70.43 so an increase of 8.56% from the time of pre-cycle. while the average value in the second cycle is 83.33, so the increase is 22.14%. The conclusion of this study is that there is an increase in futsal dribble learning outcomes through the application of problem based learning models in class X MIA V students of SMA Negeri 1 Sungai Raya .

Keywords: Problem Based Learning Model, Dribble Futsal Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2015). Sejalan dengan itu Rusman (2014) menyatakan pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Dari berbagai ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menjadi satu kesatuan di dalam pendidikan, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara siswa dan guru atau individu yang satu dengan individu yang lainnya, dalam hal ini pembelajaran yang dilakukan di sekolah juga mempunyai tujuan tertentu, adapun tujuan dalam pembelajaran yang

dilakukan di sekolah tersebut dimulai dari tujuan umum sampai ke tujuan khusus.

Futsal adalah permainan sejenis sepakbola yang dimainkan dalam lapangan yang berukuran lebih kecil (Halim, 2009). Permainan ini dimainkan oleh 10 orang (masing-masing tim 5 orang), menggunakan bolayang lebih kecil dan lebih berat daripada yang digunakan dalam sepakbola, serta gawang yang digunakan dalam futsal juga lebih kecil. Seorang pemain futsal harus mempunyai keterampilan bermain yang baik berupa skill dan fisik yang prima untuk bekerjasama antar pemain untuk menghasilkan suatu kemenangan. Permainan futsal adalah permainan bola dengan kecepatan, kunci pokoknya adalah *ball feeling*, artinya bagaimana menggunakan perasaan saat menyentuh bola dengan kaki

harus terampil, dengan begitu bola dapat dimainkan dengan leluasa (Murhananto, 2006).

Futsal juga memiliki beberapa teknik dasar diantaranya adalah *dribble*. *Dribble* merupakan salah satu teknik yang mendasar agar tercapainya suatu permainan futsal, *dribble* disebut juga sebagai teknik ataupun cara menggiring bola untuk melewati lawan, selain itu *dribble* juga salah satu teknik dasar futsal yang dilakukan dengan cara yang tidak begitu mudah dan sulit bergantung bagaimana kemampuan keterampilan seseorang dalam menguasai teknik dasar tersebut.

Berdasarkan pengamatan peneliti dan komunikasi awal dengan pengajar, pada saat proses pembelajaran futsal mengenai *dribble* yang ada di SMA Negeri 1 Sungai Raya berlangsung terdapat beberapa hal yang menjadikan suatu proses pembelajaran tersebut terlihat ada sebuah masalah dalam pelaksanaannya, maka dari itu Berdasarkan pengamatan dan komunikasi awal dengan pengajar ditemukan beberapa masalah. Pertama, sebagian besar peserta didik belum mengetahui teknik dasar yang benar dalam *dribble* futsal. Oleh karena itu, diperlukan persiapan yang matang untuk mendukung kegiatan pembelajaran futsal agar sesuai dengan tujuan awal yaitu dapat meningkatkan kemampuan dari masing-masing peserta didik. Kedua, berkenaan bola yang dilakukan oleh peserta didik pada saat melakukan *dribble* tidak tepat yang berakibatkan arah bola lari kemana-mana, keluar dan mudah direbut lawan. Maka dari itu juga persentase ketuntasan nilai hasil belajar peserta didik tidak tercapai diatas KKM *dribble* futsal yaitu 75, hal ini tentu saja belum mencapai kriteria yang dapat dikatakan lulus di sekolah tersebut.

Peneliti dalam hal ini membatasi aspek kajian dengan memfokuskan penelitian pada hasil belajar *dribble* peserta didik dalam permainan futsal. Alasan penulis membatasi fokus penelitian pada teknik *dribble* adalah teknik tersebut merupakan kemampuan dasar seorang pemain futsal. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penulis memiliki tingkat kepentingan yang

tinggi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di SMA Negeri 1 Sungai Raya berkaitan dengan hasil belajar *dribble* peserta didik.

Peneliti dalam hal ini menawarkan solusi berupa penerapan Model pembelajaran *Problem based learning* dalam materi futsal secara khusus pada aspek hasil belajar *dribble*. Penggunaan model pembelajaran *Problem Based learning* diharapkan mampu mengatasi kesulitan yang selama ini dialami oleh peserta didik. Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* ini juga diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti pembelajaran secara efektif dan efisien. Sementara itu menurut Sujana (dalam rizal abdul Abdurrozak, Asep Kurnia Jayadinata, Isrok 'atun 2018) “PBL adalah suatu pembelajaran yang menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan berfungsi bagi siswa, sehingga masalah tersebut dapat dijadikan batu loncatan untuk melakukan investigasi dan penelitian”. Pembelajaran *Problem based learning* menuntut guru untuk dapat menimbulkan sebuah permasalahan dalam saat menyampaikan materi sesuai dengan prinsip dasar sistem pembelajaran *Problem based learning* tersebut.

Selain itu dalam pembelajaran *Problem based learning* peserta didik dapat saling belajar bersama untuk memecahkan sebuah masalah dalam pembelajaran tersebut, pembelajaran tidak hanya dari seorang guru langsung kepada peserta didik saja dan mengapa penulis mengambil pembelajaran *Problem based learning* karena untuk mendorong peserta didik menguasai keterampilan *dribble* futsal. Berdasarkan penjabaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa penulis tertarik mengadakan penelitian tentang “Meningkatkan hasil belajar *Dribble* Futsal melalui model pembelajaran *Problem Based learning* pada peserta didik di SMA Negeri 1 Sungai Raya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Anas Salahudin (2015) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian

praktis untuk memperbaiki pembelajaran di dalam kelas. Sedangkan Jasa Ungguh Muliawan (2018) PTK umumnya dilakukan oleh guru bekerja sama dengan peneliti atau ia sendiri sebagai guru berperan ganda melakukan penelitian individu di kelas, di sekolah dan atau tempat ia mengajar untuk tujuan penyempurnaan atau peningkatan proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga merupakan suatu bentuk reflektif berupa tindakan tertentu agar dapat memperbaiki praktik pembelajaran di kelas secara efektif dan efisien serta proporsional.

Menurut Igak Wardhani (2008) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2011: 3) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Kemudian menurut Kunandar (2008) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas juga diartikan sebagai suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki kinerjanya sebagai seorang guru untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu kualitas pembelajaran di dalam kelasnya, dengan jalan merancang, melaksanakan, dan melakukan refleksi pembelajaran. Bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) ini Secara umum menurut Kemmis and

Mc Taggart, prosedur atau langkah-langkah penelitian tindakan kelas.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIA V dengan jumlah seluruhnya adalah 31 siswa yang terdiri dari laki-laki berjumlah 16 dan perempuan berjumlah 15. Penelitian dilakukan di lapangan SMA Negeri 1 Sungai Raya, Kabupaten Kuburaya

Sugiyono (2016) menyatakan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Sedangkan Mahmud (2011) menyatakan bahwa teknik pengumpulan data penelitian adalah cara yang dipakai dalam mengumpulkan data sebagai salah satu bagian penting dalam penelitian. Maka dari itu penulis menggunakan alat pengumpulan rubrik penilaian.

Instrumen penelitian merupakan sesuatu yang amat penting dan strategi kedudukannya didalam keseluruhan kegiatan penelitian. Dengan instrumen akan diperoleh data yang merupakan bahan penting untuk menjawab permasalahan, mencari sesuatu yang akan digunakan untuk mencapai tujuan, dan untuk membuktikan hipotesis (jika akan membuktikan hipotesis). Kualitas instrumen akan menentukan kualitas data yang terkumpul (indonesia-admin. blospot, 2017). Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya, Suharsimi Arikunto dalam (Nurhasan, 2007) Test menggiring bola:

Tujuan :

Mengukur ketrampilan, kelincahan, dan kecepatan kaki dalam memainkan bola.

Alat yang digunakan :

Bola (2) 6 Buah Rintangan (4) Stop Watch

Stop Watch (5) Tiang Bendera

Petunjuk pelaksanaan :

Pada aba-aba siap , teste berdiri di belakang garis start dengan bola dalam penguasaanya. Pada aba-aba Ya, teste mulai menggiring bola kearah kiri melewati rintangan pertama dan berikutnya menuju rintangan berikutnya sesuai dengan arah panah yang telah disiapkan sampai melewati garis finis.

Salah arah dalam menggiring bola, ia harus memperbaiki tanpa menggunakan anggota badan selain kaki dimana melakukan kesalahan dan selama itu pula stop watch tetap jalan.

Menggiring bola dilakukan oleh kaki kanan dan kaki kiri bergantian, atau minimal salah satu kaki pernah menyentuh bola satu kali sentuhan.

Gerakan tersebut dinyatakan gagal bila ;

Teste menggiring bola dengan menggunakan satu kaki saja.

Teste menggiring bola tidak sesuai dengan arah panah.

Teste menggunakan anggota badan selain kaki pada saat menggiring bola.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan deskriptif kualitatif, data yang dikumpulkan pada saat observasi dari pelaksanaan siklus PTK di analisis dengan menggunakan teknik prosentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran data yang dianalisa didalam penelitian ini meliputi:

Kemampuan siswa dalam dribbling, yaitu dengan menganalisa hasil tes lempar tangkap bola kasti kemudian dikategorikan ke dalam klasifikasi skor yang telah di tentukan.

Aktivitas belajar dengan menggunakan lembar observasi siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Tujuan dari analisis adalah untuk mendiskripsikan kegiatan siswa selama proses belajar mengajar. Analisis diskriptif yang dilakukan adalah:

Analisis pengamatan aktivitas siswa

Untuk menganalisis data aktivitas siswa yang diamati digunakan teknik presentase (%)

(Trianto, 2011) yakni banyak frekuensi tiap aktivitas di bagi dengan seluruh aktivitas dikalikan 100, dimana:

A : proporsi siswa yang memilih

B : Jumlah siswa (Responden)

Reliabelitas instrument pengamatan aktivitas siswa dihitung denga teknik *inter observer agreement*. Pada saat uji coba ada dua pengamat menggunakan instrument yang sama untuk mengamati karakteristik yang sama. Rumus yng digunakan untuk menghitung reliabilitas dari Emmer dan Millet (dalam Trianto, 2011) :

$$\text{Percentage of agreement} = 100\% \left[1 - \frac{A - B}{A + B} \right]$$

Keterangan :

A : Frekuensi aspek tingkah laku yang diamati oleh pengamat ung memberikan frekuensi tinggi.

B : Frekuensi aspek tingkah laku yang diamati oleh pengamat ung memberikan frekuensi rendah.

Instrument dikatakan baik jika mempunyai koefisien reliabilitas $\geq 0,75$ atau $\leq 0,75\%$.

Analisis Tes Hasil Belajar Siswa

Untuk menentukan ketuntasan belajara siswa digunakan instrument tes hasil belajar siswa meliputi: produk, proses, dan psikomotor. Penentuan ketuntasan berdasarkan penetuna acuan patokan (PAK), yaitu sejauh mana kemampuan yng ditargetkan dapat dikuasai siswa dengan cara menghitung hasil dari penilaian proses lempar tangkap bola, skor yang di peroleh dibagi genga skor maksimal (Trianto, 2011: 63) dengan rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{T}{T1} \times 100\%$$

Dimana :

KB : Ketuntasan Belajar

T : Jumlah Skor yang diperoleh siswa

T1 : Jumlah Skor Total

Tabel 1 Ketuntasan Individual

Ketuntasan	Nilai Huruf	Predikat
86-100	A	SangatBaik
75-85	B	Baik
60-74	C	Cukup
55-59	D	Kurang
0-54	E	Kurangsekali

Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individual) jika hasil tes penilaian proses siswa $\geq 70\%$, Depdiknas (dalam Trianto, 2011, 64).

$$KB = \frac{\text{JumlahSiswaTuntas}}{\text{JumlahKeseluruhanSiswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

Tabel 2 Rentang Tolak Ukur Persentase

Tingkat Penguasaan	NilaiHuruf	Bobot	Predikat
86 – 100 %	A	4	SangatBaik
75 – 85 %	B	3	Baik
60 – 74 %	C	2	Cukup
55 – 59 %	D	1	Kurang
≤ 54 %	E	0	Kurangsekali

(Sumber Data : Purwanto, 2012:103)

Indikator Keberhasilan.

Untuk menentukan ketuntasan belajar, maka dilakukan penskoran dan mencantumkan standar keberhasilan belajar. Sistem penilaian Pendidikan Jasmani dengan menggunakan sistem belajar tuntas (*mastery learning*), yaitu siswa berhasil bila mencapai 75% penguasaan materi sehingga indikator pencapaian penguasaan dalam penelitian ini ditentukan pada pencapaian materi secara klasikal 75%. Apabila pencapaian ketuntasan klasikal minimal 75% sudah tercapai, maka penelitian dihentikan. Kriteria penilaian menurut Nilai Kreteri Ketuntasan Minimal (KKM) Nilai Penjaskes disekolah.

Dari hasil persentase yang didapat, maka dapat diketahui seberapa besar kemampuan siswa pada tahap pelaksanaan pembelajaran dengan melihat indikator penilaian yang ada

KB : Ketuntasan Belajar

Dari hasil persentase yang didapat, maka dapat diketahui seberapa besar kemampuan siswa pada tahap pelaksanaan pembelajaran dengan melihat indikator penilaian yang ada pada tabel yang akan di jabarkan sebagai berikut.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Penelitian

Siklus II merupakan, tindak lanjut dari hasil analisis dan refleksi yang dilakukan pada Siklus I, dimana dalam pelaksanaan tindakan dalam Siklus I, rata-rata siswa menunjukkan hasil yang kurang maksimal dan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Pelaksanaan Siklus II mengacu pada pelaksanaan Siklus I, karena merupakan perbaikan dari Siklus I. Adapun tahapan yang dilakukan pada Siklus II ini diantaranya:

Rencana Tindakan II

Peneliti dan guru penjas yang bersangkutan (mitra kolaboratif) mendiskusikan perencanaan Tindakan II yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini,

seluruh rencana tindakan pada siklus II, mengacu pada hasil analisis dan refleksi tindakan I yang termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus II.

Pelaksanaan Tindakan II

Tindakan II dilaksanakan selama dua kali pertemuan, selama dua minggu masing-masing pertemuan dilaksanakan selama 2x45 menit. Sesuai dengan RPP pada siklus II ini pembelajaran dilakukan oleh peneliti dan guru yang bersangkutan, dan sekaligus melakukan observasi terhadap proses pembelajaran. Seluruh proses pembelajaran dalam Tindakan II ini adalah penguatan materi sebab materi secara dasar telah diberikan pada tindakan sebelumnya.

Observasi Dan Interpretasi Tindakan II

Observasi dan interpretasi tindakan II dilakukan selama Tindakan II berlangsung. Dalam melakukan observasi dan interpretasi tindakan II peneliti berkolaborasi dengan guru yang bersangkutan sebagai pengelola kelas, adapun pelaksanaan tindakan II, yakni : (1) peneliti mengamati proses pembelajaran *dribble* futsal dengan pembelajaran *problem based learning*, (2) sebelum pembelajaran dilangsungkan peneliti dan guru bersangkutan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II, sebagai pedoman atau acuan dalam proses pelaksanaan pembelajaran, (3) peneliti dan guru memberikan motivasi kepada siswa agar mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Sebelumnya peneliti dan guru memberikan contoh permainan dengan benar, (4) guru, peneliti dan siswa selalu memberikan applause pada setiap penampilan siswa. Guru dan peneliti juga memberikan perbaikan perbaikan. Suasana tampak hidup dengan semangat dan antusiasme siswa yang tinggi, (5) peneliti bersama guru melakukan penilaian melalui lembar observasi siswa, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran materi *dribble* bola dengan pembelajaran *problem based learning*.

Diskripsi Data Hasil Setelah Tindakan II

Berdasarkan dari hasil evaluasi yang telah di laksanakan pada Siklus II, terdapat

peningkatan kreteria ketuntasan minimal siswa, untuk mengetahui peningkatan jumlah kreteria ketuntasan minimal pada peserta didik di SMA Negeri 1 Sungai Raya dengan pembelajaran *problem based learning*, maka di evaluasi secara praktek pada akhir pembelajaran. Hasil belajar *dribble* futsal di peroleh dengan cara membandingkan hasil evaluasi antara siswa yang sudah mencapai KKM dengan siswa yang belum mencapai KKM, dalam Siklus II siswa yang telah mencapai KKM terdapat 31 siswa sedangkan jumlah siswa dalam satu kelas 31 siswa. Pada siklus II ini, nilai ketuntasan klasikal adalah 75%, jenis data yang bersifat kuantitatif dapat di analisa dengan menggunakan rumus (Depdiknas dalam Trianto, 2011:64) sebagai berikut:

$$KB = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang tuntas}}{\text{Jumlah Keseluruhan Siswa}} \times 100 \%$$

$$KB = \frac{31}{31} \times 100 \%$$

$$KB = 100\%$$

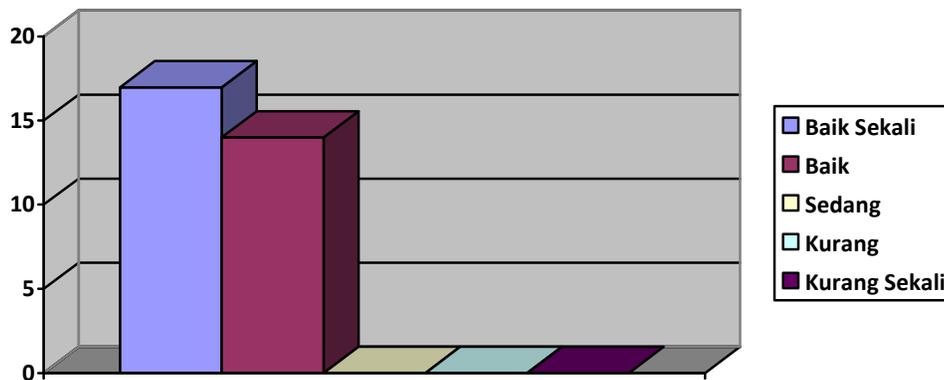
Dari perhitungan di atas menunjukkan bahwa secara umum 100% siswa yang sudah mencapai ketuntasan belajar *dribble* futsal pada peserta didik di SMA Negeri 1 Sungai Raya dari target ketuntasan yang ingin dicapai peneliti yaitu 75%. Melalui diskripsi data siklus II yang telah diperoleh tersebut masing-masing aspek menunjukkan kriteria keberhasilan pembelajaran baik, yang disusun dalam sebuah tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran *dribble* futsal, dengan pembelajaran *problem based learning*. Pelaksanaan tindakan telah dilaksanakan 2 siklus sehingga tercapai target yang direncanakan yaitu 75% maka siklus II tidak dilanjutkan lagi kerana sudah mencapai target yang direncanakan.

Setelah pelaksanaan tindakan II peneliti dan guru melakukan pengambilan data penelitian. Adapun diskripsi data hasil belajar dan nilai keterampilan *dribble* futsal disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Table 3 Diskripsi Data Hasil belajar *dribble* futsal Tindakan II

Pra Siklus				
Kategori	Interval Nilai	Frekuensi absolut	Frekuensi Relatif	Frekuensi Komulatif
Baik Sekali	86-100	17	54,84%	100%
Baik	75-85	14	45,16%	45.16%
Sedang	60-74	0	0%	0%
Kurang	55-59	0	0%	0%
Kurang Sekali	0-54	0	0%	0%
Jumlah		31	100%	

Lebih jelasnya berikut ini disajikan grafik data siklus II setelah diberikan pembelajaran *problem based learning* dalam *dribble* futsal pada peserta didik di SMA Negeri 1 Sungai Raya sebagai berikut :



Gambar 1 Histogram Data Siklus I Setelah diberikan Pembelajaran *problem based learning*

Berdasarkan hasil diskripsi data awal, hasil belajar *dribble* futsal setelah diberikan Tindakan II dijelaskan bahwa siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 31 siswa yaitu siswa yang mendapat nilai baik sekali sebanyak 14 siswa atau 54,84% dan nilai baik sebanyak 17 siswa atau sebesar 45,16%, jadi yang sudah mencapai KKM 100% atau 31 siswa sedangkan yang belum mencapai KKM sebesar 0% atau 0 orang siswa. Dengan kecepatan paling cepat 10,97 detik dan kecepatan lambat 19,83 dan dengan rata rata 16,15 detik sehingga terjadi peningkatan sebesar 13,50%.

Berdasarkan hasil pengamatan / observasi selama pelaksanaan tindakan II berlangsung hasil pekerjaan siswa dapat identifikasi. Telah memenuhi target dengan capaian berhasil lebih

dari target capaian yang diharapkan. Dalam pelaksanaan tindakan II terdapat kelebihan yang dapat digunakan sebagai tolok ukur keberhasilan pelaksanaan tindakan II, adapun kelebihan dari pelaksanaan tindakan II diantaranya : (1) sebagian siswa telah mampu menunjukkan gerakan *dribble* futsal dengan baik, (2) dengan dibantu oleh beberapa teman peneliti dan guru tidak kerepotan dalam proses transfer materi kepada siswa. Melalui penguatan pembelajaran *problem based learning* siswa lebih bisa melaksanakan dan beradaptasi dengan kegiatan *dribble* futsal. Akan tetapi dalam pelaksanaan tindakan II ini masih terdapat kelemahan sehingga membuat kekurangan dalam pelaksanaan tindakan II, adapun kelemahan dan kekurangan dalam pelaksanaan tindakan II tersebut adalah masih ada siswa yang kurang serius sehingga

penerimaan materi pembelajaran kurang maksimal diterima, terutama siswa yang tidak suka pelajaran *dribble* futsal.

Analisis dan Refleksi Tindakan II

Berdasarkan hasil observasi pada tindakan II tersebut, peneliti melakukan analisis dan refleksi sebagai berikut: (1) jumlah dan frekuensi pertemuan pada Siklus II telah menunjukkan hasil yang sesuai yakni 2 kali pertemuan dengan 1 kali pertemuan untuk pengambilan data akhir siklus II, sebab materi yang diberikan sedikit hanya penguatan pada sebagian siswa sedangkan sebagian lain adalah penyempurnaan gerakan, (2) pelaksanaan proses belajar mengajar telah sesuai dengan rencana yang dibuat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II, (3) pembelajaran *problem based learning* yang diterapkan oleh peneliti dan guru mampu mengatur kondisi kelas, sehingga proses belajar mengajar serta transfer materi dapat berlangsung lebih maksimal, serta penguatan materi yang dilakukan pada siklus II dapat terlaksana dengan baik, (4) melihat hasil yang diperoleh pada tindakan II, maka

penelitian tindakan kelas telah memenuhi target dari rencana target yang diharapkan.

Peningkatan hasil belajar *dribbling* futsal siswa dari Siklus I ke siklus II ditandai dengan tidak adanya penurunan nilai siswa. Hal ini menunjukkan bahwa siswa bisa memahami pembelajaran dengan pembelajaran *problem based learning*. dengan demikian, efektifitas dari pembelajaran metode yang konvensional, karena pembelajaran *problem based learning* telah terbukti dapat meningkatkan semangat belajar, melibatkan siswa secara aktif, dan meningkatkan kemampuan siswa khususnya pada pembelajaran *dribble* futsal pada peserta didik di SMA Negeri 1 Sungai Raya.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pembelajaran *dribble* futsal pada peserta didik di SMA Negeri 1 Sungai Raya. Deskripsi hasil analisis data hasil belajar *dribble* futsal pada peserta didik di SMA Negeri 1 Sungai Raya yang dilakukan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4 Deskripsi Data hasil praktik belajar *Dribble* futsal pada peserta didik di SMA Negeri 1 Sungai Raya.

Tes	N	Hasil Terendah	Hasil Tertinggi	Ketuntasan siswa
Pra Siklus	31	50	77,8	6,45%
Awal / Siklus I	31	56	83,33	25,81%
Akhir / Siklus II	31	75	94,44	100%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa pada Pra Siklus ketuntasan minimal siswa 6,45%, sesudah diberi perlakuan siklus I ketuntasan minimal siswa yaitu 25,81% setelah mendapat perlakuan dalam siklus II

memiliki ketuntasan minimal siswa yaitu 100%.

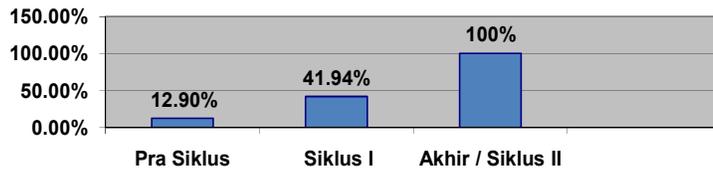
Perbandingan ketuntasan minimal siswa hasil belajar *dribble* futsal pada peserta didik di SMA Negeri 1 Sungai Raya dari kondisi awal ke siklus I dan siklus II disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 5 Perbandingan Peningkatan Ketuntasan hasil belajar *dribble* futsal pada peserta didik di SMA Negeri 1 Sungai Raya dari kondisi awal ke siklus I dan siklus II

Keterangan	Pra Siklus	Awal / Siklus I	Akhir / Siklus II
Ketuntasan Siswa	6,45%	25,81%	100%

Lebih jelasnya berikut ini disajikan grafik perbandingan ketuntasan minimal siswa dalam *dribble* futsal pada peserta didik di

SMA Negeri 1 Sungai Raya dari kondisi awal ke siklus I dan siklus II sebagai berikut:



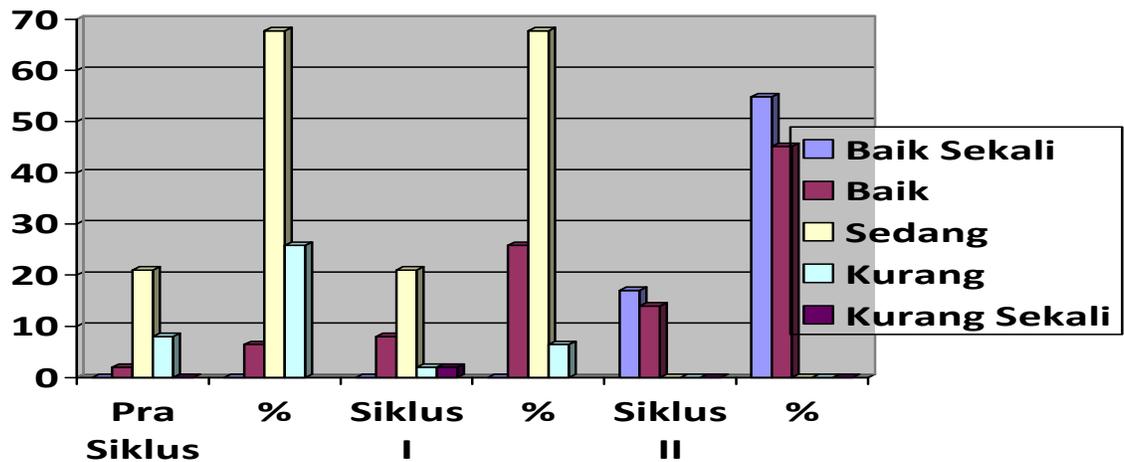
Gambar 2 Grafik Perbandingan ketuntasan minimal siswa dalam *dribble* futsal pada peserta didik di SMA Negeri 1 Sungai Raya dari kondisi awal ke siklus I dan siklus II.

Berdasarkan grafik tersebut menggambarkan, ketuntasan minimal siswa dalam *dribble* futsal pada peserta didik di SMA Negeri 1 Sungai Raya dari kondisi awal ke siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang cukup baik. Hal ini dapat dilihat bahwa, ketuntasan hasil belajar mengalami peningkatan dari kondisi awal ke siklus I dan siklus II. Ketuntasan hasil belajar *dribble* futsal Pra Siklus 6,45% kemudian diberi pembelajaran *problem based learning* dalam *dribble* futsal pada siklus I ketuntasan hasil belajar *dribble* futsal menjadi 25,81%, kemudian diberi pembelajaran *problem based learning* dalam *dribble* futsal pada siklus II ketuntasan hasil belajar *dribble* futsal menjadi 100%

Tabel 6 Rangkuman Penghitungan Jumlah Siswa Yang sudah mencapai KKM.

Kriteria	Nilai	Pra Siklus		Siklus I		Akhir / Siklus II	
		Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
Baik sekali	86-100	0	0	0	0%	17	54.84%
Baik	75-85	2	6.45%	8	25.81%	14	45.16%
Sedang	60-74	21	67.74%	21	67.74%	0	0.00%
Kurang	55-59	8	25.81%	2	6.45%	0	0.00%
Kurang sekali	0-54	0	0%	0	0%	0	0.00%

Lebih jelasnya berikut ini disajikan grafik data pra siklus sampai siklus II *dribble* futsal pada peserta didik di SMA Negeri 1 Sungai Raya sebagai berikut:



Gambar 3 Grafik Data Pra Siklus I, Siklus I, Siklus II Pembelajaran *problem based learning*

Berdasarkan grafik tersebut menggambarkan, ketuntasan hasil belajar *dribble* futsal pada peserta didik di SMA Negeri 1 Sungai Raya dari kondisi awal ke siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang cukup baik. Hal ini dapat dilihat bahwa, ketuntasan hasil belajar mengalami peningkatan dari kondisi awal ke siklus I dan siklus II. Ketuntasan hasil belajar *dribble* futsal pra siklus 6,45% kemudian diberi pembelajaran *problem based learning* dalam *dribble* futsal pada siklus I ketuntasan hasil belajar *dribble* futsal menjadi 25,81%, kemudian diberi pembelajaran *problem based learning* dalam *dribble* futsal pada siklus II ketuntasan hasil belajar *dribble* futsal menjadi 100%.

Hasil diskripsi data diatas bahwa kondisi awal sebelum diberikan tindakan dapat dijelaskan bahwa siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 2 siswa atau 12,90%, setelah diberikan Tindakan I dapat dijelaskan bahwa siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak dalam kategori baik sebanyak 8 siswa atau 25,81%. Jadi yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 8 siswa atau 25,81%. Sedangkan target ketuntasan klasikal adalah 70% dari 31 siswa, jadi untuk siklus I belum mencapai target ketuntasan klasikal untuk itu dilanjutkan ke

siklus II, hasil belajar *dribble* futsal setelah diberikan tindakan siklus II dijelaskan bahwa siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 31 siswa yaitu siswa yang mendapat nilai baik sekali sebanyak 17 siswa atau 54,84% dan nilai baik sebanyak 14 siswa atau sebesar 45,16%, jadi yang sudah mencapai KKM 100%, jadi target ketuntasan klasikal adalah 70% sudah tercapai.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan, diperoleh ketuntasan hasil belajar *dribble* futsal yaitu 12,94% sedangkan setelah mendapat pembelajaran memiliki ketuntasan hasil belajar *dribble* futsal 100%. Yang berarti apabila setelah diberi pembelajaran terdapat perbedaan, hal itu karena adanya perbedaan pembelajaran yang diberikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan pembelajaran selama 2 siklus, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes akhir pada kelompok siswa yang diberikan pembelajaran *problem based learning*. Karena sebelum diberikan pembelajaran seluruh siswa memulai penelitian dari kemampuan awal yang sama, maka perbedaan tersebut adalah karena perbedaan pengaruh dari pembelajaran yang diberikan.

Proses belajar dalam pendidikan jasmani berlangsung melalui pelaksanaan aktivitas jasmani, bermain, dan kegiatan olahraga (Depdiknas, 2003: 18). Aktivitas yang dilakukan diharapkan menjadi pengalaman belajar. Bukan sekedar gerakan badan saja tetapi mempunyai manfaat untuk mengembangkan kepribadian anak secara menyeluruh. Pengalaman belajar tersebut diharapkan dapat membantu siswa untuk menggunakan tubuhnya lebih efektif dalam melakukan gerak dasar dan keterampilan gerak.

Pada usia anak di sekolah merupakan masa pertumbuhan kemampuan motorik. Kemampuan itu yang membuat mereka bisa bermain dan memberikan kesempatan untuk menunjukkan kebolehan pada teman-temannya. Tanpa disadari bahwa mereka sedang melatih kemampuan motorik, semakin dilatih maka kemampuannya semakin meningkat.

Dahulu, anak-anak masih suka bermain dengan bermain bola tetapi sekarang terlalu asyik bermain dengan produk-produk peralatan hasil kemajuan teknologi. Kenyataannya mereka lebih senang duduk berlama-lama menonton televisi, bermain gamewatch, bermain game komputer dan aktivitas lainnya. Aktivitas tersebut akan berdampak menurunnya kemampuan fisik atau aktivitas jasmani yaitu menurunnya kemampuan gerak motorik.

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah akan berhasil jika guru dapat menentukan bahan ajar dan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi siswa. Salah satu bahan ajar yang menarik untuk proses pembelajaran adalah permainan. Bentuk untuk melatih kemampuan *dribble* adalah dengan model pembelajaran *problem based learning*. Salah satu bentuk permainan yang diminati di kalangan siswa sekolah adalah permainan futsal. Permainan ini termasuk jenis permainan yang paling banyak digemari anak sekolah. Bahkan mereka dapat melakukannya saat waktu istirahat tiba.

Kemampuan *dribble* adalah suatu kemampuan yang diperoleh dari keterampilan

gerak umum yang mendasari tingkat keterampilan gerak *dribble* futsal yang baik, berdasarkan sering melakukan aktivitas gerak akan terlatih. Semakin bertambah usia maka siswa dan siswi sering melakukan aktivitas gerak dan menguasai berbagai macam gerakan, sehingga siswa dan siswi akan terlatih dalam melakukan gerakan serta akan menambah kematangan dalam melakukan *dribble* futsal. Setiap siswa dan siswi tentu saja beda dalam hal menguasai berbagai macam gerak *dribble* dikarenakan ada sebagai siswa dan siswi yang sudah menguasai gerak *dribble* futsal dan ada sebagai siswa dan siswi yang belum menguasai gerak *dribble* futsal.

Dalam permainan futsal, terdapat gerakan-gerakan kemampuan yang berupa melempar, menangkap, berlari, mendribling dan menghindar. Hal ini akan mempengaruhi pertumbuhan fisik dan perkembangan ketrampilan siswa. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian mengenai peningkatan kemampuan *dribble* melalui, pembelajaran *problem based learning* memiliki pengaruh yang berbeda terhadap peningkatan hasil belajar *dribble* futsal. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa pembelajaran *problem based learning* dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan *dribble* futsal pada peserta didik di SMA Negeri 1 Sungai Raya, dapat diterima kebenarannya.

Pembelajaran olahraga khususnya pada keterampilan *dribble* futsal pada peserta didik di SMA Negeri 1 Sungai Raya senantiasa membutuhkan pembaharuan-pembaharuan yang disebut Inovasi Pembelajaran. Inovasi pembelajaran merupakan perubahan yang baru dan secara kualitatif, berbeda dari hasil sebelumnya, serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kualitas guna mencapai tujuan yang di harapkan. Harapan yang di inginkan pada *dribble* futsal adalah memberikan kegembiraan atau sebagai ajang rekreasi pada siswa, selain itu untuk memberikan kemampuan pada siswa supaya mereka bisa berprestasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka simpulan dalam penelitian ini adalah terdapat peningkatan keterampilan menggiring dalam permainan futsal melalui *problem based learning* pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sungai Raya, Telah dilakukan dalam dua kali siklus. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan keterampilan menggiring permainan futsal yang cukup baik, yaitu pada siklus I dengan nilai rata-rata 70,43 jadi peningkatannya sebesar 8,56% dari saat prasiklus. sedangkan nilai rata-rata pada siklus II adalah 83,33, jadi peningkatannya sebesar 22,14%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan dalam penelitian ini, dapat disarankan sebagai berikut : 1). Guru, diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dan lebih inovatif pada proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan kompetensi siswa. 2). Mengingat pembelajaran keterampilan dasar menggiring dalam permainan futsal masih banyak berbagai persoalan yang belum teridentifikasi dan terpecahkan, maka diharapkan adanya penelitian pembelajaran menggiring dalam permainan futsal dengan *problem based learning* yang dilakukan guru dapat meningkatkan kemampuan menggiring dalam permainan futsal siswa. 3). Untuk meningkatkan kemampuan menggiring dalam permainan futsal dapat menggunakan pembelajaran menggiring dalam permainan futsal dengan menggunakan *problem based learning*

DAFTAR RUJUKAN

- Dimiyati dkk (2015). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Igak Wardhani (2008) Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Jasa, U. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kunandar. (2008). *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru*. Jakarta. PT Raja Grafindo persada.
- Mahmud (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Murhananto, 2006 *Dasar-dasar permainan futsal: Kawan Pustaka*
- Nurhasan, (2007). *Tes dan Pengukuran*. FPOK Bandung
- Rizal Abdurrozak, dkk (2018). *Pengaruh model problem based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa*. Sumedang . Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sahda Halim. (2009). *1 Hari Pintar Main Futsal*. Yogyakarta: Media Presindo.
- Salahudin, A, (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Pustaka Setia
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto, 2011, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi Dan Implementasinya* Jakarta : Kencana Predana. Media